

KRITIK SOSIAL DALAM KOMIK WEBTOON *304th STUDY ROOM* KARYA FELICIA HUANG: SEBUAH TINJAUAN SOSIOLOGI SASTRA

Amalia, Pitri. 2018. "Kritik Sosial dalam Komik Webtoon *304th Study Room* Karya Felicia Huang: Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra". Skripsi (S1) Ilmu Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Pembimbing Drs. Moh Muzakka, M. Hum. dan Khothibul Umam, S.S., M. Hum.

INTISARI

Karya sastra merupakan karya yang bersifat imajinatif untuk menyampaikan tujuan pengarang bagi pembaca. Sastra juga merupakan cerminan dari permasalahan dalam masyarakat yang diubah dalam bentuk fiktif. Penulis ini menganalisis sebuah karya sastra berupa komik webtoon *304th Study Room* yang menceritakan perjalanan anak SMA dalam menghadapi permasalahan yang menyangkut kehidupan keluarga, sosial, dan pendidikan. Tujuan penelitian ini menjelaskan struktur komik, fiksi, dan kritik sosial menggunakan metode kualitatif. Tahap dalam meneliti berupa pengumpulan data, penganalisisan data, penyajian hasil analisis, dan memberikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis struktur komik terhadap komik *304th Study Room* menjelaskan seperti balon kata, panel, dan gambar. Ada pula hasil analisis struktur fiksi yang mengungkapkan tokoh utama dan tokoh tambahan yang berperan dalam berlangsungnya cerita, alur yang terdapat pada komik ini adalah alur campuran, karena terdapat beberapa *flashback* untuk mendukung isi cerita, dan latar terdiri atas latar tempat, latar waktu, serta latar sosial.

Hasil dari analisis kritik sosial dalam komik *304th Study Room* yang dapat diambil berupa kritik terhadap kesalahan orang tua dalam mengasuh anaknya, kritik terhadap pergaulan remaja masa kini (perisakan), kritik terhadap pendidikan Indonesia, kritik terhadap pemerintahan Indonesia, serta kritik terhadap diskriminasi ras. Hal ini membuktikan, kritik sosial yang terdapat dalam sebuah karya sastra mengambil cerminan dari kehidupan sekitar masyarakat.

Kata kunci: Sastra, Komik, Struktur, Kritik Sosial.

ABSTRACT

Literature is an work which is imagination to inform pupose author for reader. Literature also reflection of humanity who changed in fiction type. This is study about webtoon comic *304th Study Room* who explaine the course student Senior high school within confront problem who concerning family, social, and education. This research purpose to explaine comic structure, fiction, and social criticism used is qualitative method. The technic research are accumulation data, analizing data, presentation result analysis, and confer conclusion.

The result of analysis comic structure *304th Study Room* are speech ballon, panel, and picture. There is result of analysis fiction structure which reveal main character and additional characters that ongoing story, the flow contained in this comic is a mixed plot, because the are several flashback to support the story content, and the setting are consist of a place setting, time setting, and social setting.

The result of analysis social criticism in comis *304th Study Room* which are criticism to mistake one parent's within care for child, criticism to society adolescent present time (bully), criticism to Indonesia education, criticism to Indonesia government, and criticism to

racial discrimination. This point can be social criticism exist within an literature get reflection of around life society.

Key Word: Literature, Comic, Structure of comic and fiction, Social Criticim.

BAB I PENDAHULUAN

Setiap manusia mempunyai cara untuk menikmati hiburan untuk dirinya sendiri. Salah satu yang sering dilakukan ialah menikmati karya sastra dalam bentuk apapun. Sastra sendiri tidak dipungkiri menjadi salah satu pelampiasan waktu yang sangat menyenangkan. Istilah penting sastra berkaitan dengan seni sastra dan ilmu sastra. Karya sastra sebagai karya seni bersifat kreatif, artinya sebagai hasil ciptaan manusia yang berupa karya bahasa yang bersifat estetik (dalam arti seni), misalnya novel, puisi, cerita pendek, drama dan lain-lain, sedang ilmu sastra mempunyai ciri-ciri keilmuan, yaitu objek, teori, dan metode (Noor, 2010: 9).

Salah satu bentuk sastra adalah komik, pengertian komik adalah narasi yang diceritakan melalui sejumlah gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip, atau kotak, yang disebut panels, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari dari dalam balon, yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran (Danesi, 2010: 223).

Saat ini bukanlah hal yang sulit untuk menjumpai komik di ranah internet (kita sebut, komik digital), sebab ia hadir tidak hanya di perangkat komputer yang diletakkan di atas meja, namun juga di dalam genggam tangan lewat gawai serta ponsel cerdas. Komik digital tersebut mengalir lewat kanal-kanal halaman web serta media sosial (Sishertanto dan Widhyatmoko, 2016: 94).

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis komik karya Felicia Huang bergenre drama yang ada di webtoon berjudul *304th Study Room*. Pengertian Webtoon sendiri adalah bacaan komik digital, aplikasi etalase, website dan atau software dari NAVER WEBTOON (termasuk segala update atau upgrade dari software tersebut) (Webtoon, 2017).

Penulis berminat meneliti komik webtoon *304th Study Room* karena dilihat dari segi cerita, komik ini mempunyai banyak hal yang menjelaskan tentang permasalahan sosial di masyarakat pada umumnya. Salah satunya kritikan dan sindiran. Selain itu, Desyca dan teman-temannya akan menghadapi permasalahan keluarga seperti kekerasan yang dilakukan oleh orang tua mereka. Bukan hanya itu saja, mereka tidak mengetahui kecurangan dalam sistem pendidikan sekolah yang akan mencabut beasiswa mereka karena ulah orang-orang yang berkuasa. Banyak pelajaran yang dapat diambil dalam meneliti komik *304th Study Room*, khususnya pada aspek sosial yang mengkritik kesalahan dalam sistem bermasyarakat, sehingga komik ini sangat menarik untuk diteliti.

Penulis mengulas komik ini dengan menggunakan metode struktural sebagai pijakan dan metode sosiologi sebagai pendekatan utama. Metode struktural nanti akan digunakan untuk menentukan unsur pembentuk karya, khususnya tokoh, alur serta latar. Sedangkan, metode sosiologi sastra digunakan untuk menganalisis kritik sosial yang terdapat dalam komik *304th Study Room*.

A. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, komik *304th Study Room* menyinggung aspek-

aspek sosial yang sensitif dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia pada umumnya. Maka permasalahan yang diajukan pada penelitian ini ialah:

- a. Bagaimana unsur struktur komik khususnya balon kata, panel dan gambar dalam komik *304th Study Room* karya Felicia Huang?
- b. Bagaimana unsur struktur sastra khususnya tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran serta latar dan pelataran dalam komik *304th Study Room* karya Felicia Huang?
- c. Kritik sosial apa saja yang terdapat dalam komik *304th Study Room* karya Felicia Huang?

B. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini yang ingin dicapai ialah:

- a. Mendeskripsikan unsur struktur komik khususnya balon kata, panel, dan gambar pada komik *304th Study Room*.
- b. Mendeskripsikan unsur struktur sastra khususnya tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran pada komik *304th Study Room*.
- c. Menjelaskan unsur-unsur sosial yang terdapat pada komik *304th Study Room*.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, penulis menggunakan metode studi pustaka dalam proses pengumpulan data, yakni mencari sumber-sumber tertulis yang relevan dengan masalah penelitian ini. Teknik yang digunakan ialah menyimak dan mencatat. Sumber yang digunakan oleh

penulis ialah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah komik *304th Study Room* karya Felicia Huang, sedangkan sumber data sekunder adalah data-data penunjang untuk penelitian ini seperti referensi kepustakaan, yaitu buku-buku teori dan penelitian sebelumnya untuk memperkuat penelitian ini.

2. Penganalisisan Data

Tahap setelah melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka, selanjutnya penulis menggunakan tahap penganalisisan data. Berdasarkan data yang telah terkumpul, data dianalisis menggunakan metode struktural untuk menjelaskan unsur komik, unsur karya sastra dan menjabarkan kritik sosial dengan pendekatan sosiologi yang terdapat dalam komik *304th Study Room*.

3. Penyajian Hasil Analisis

Penyajian dari hasil analisis data bersifat penjabaran, yaitu data diperoleh berdasarkan hasil analisis penulis yang disajikan berupa uraian kata-kata dengan memberikan penjelasan seputar komik *304th Study Room*. Hasil analisis dengan metode struktural komik mengungkapkan balon kata, panel, serta gambar. Hasil analisis metode struktural mengungkapkan tokoh, alur serta latar. Sedangkan hasil analisis metode sosiologi mengungkapkan kritik sosial yang terkandung dalam komik *304th Study Room*.

4. Memberikan kesimpulan

Pada tahap ini, penulis memberikan kesimpulan terhadap analisis yang telah dilakukan dengan jelas dan rinci.

BAB II LANDASAN TEORI

1. TEORI KOMIK

Proses pembuatan komik dengan memanfaatkan perangkat digital sudah

barang tentu bukan hal baru untuk produksi komik di Indonesia. Alih wahana dari kertas dan cetak menuju komik digital

membuka peluang besar terbentuknya komik dalam format baru. Bukannya dari cara membacanya, cara menampilkannya, termasuk bagaimana komik tersebut dapat memanfaatkan karakter multimedia yang melekat dengan karakter digital. Komik dapat hadir dengan suara, komik juga dapat hadir dengan gerakan animasi sederhana, komik juga dapat menciptakan interaksi dengan para pembacanya secara mudah dan saat itu juga (Sishertanto dan Widhyatmoko, 2016: 95).

Komik adalah suatu bahasa. Kosakatanya adalah segenap simbol visual, termasuk kekuatan metode kartun dan realism, baik mandiri maupun dalam kombinasi yang mengejutkan. Jantung komik terletak pada ruang diantara panel-panel, tempat daya khayal pembaca membuat gambar-gambar diam jadi hidup. Proses itu dapat dikuantifikasi (digolong-golongkan) dan bahkan diukur, tapi cara komik melukiskan gambar-gambar mental tetap saja sangat misterius. Dengan mengendalikan urutan visual, komik menukar ruang dengan waktu. Namun, patokan ukurannya tak ada, dan waktu mengalir dalam komik dengan berbagai cara yang menakjubkan.

Melalui gambar-gambar diamnya yang hanya menggunakan satu macam indera, komik menampilkan semua indera dan melalui karakter sang garis itu sendiri. Komik menampilkan dunia emosi yang tak kasat mata. Garis-garis berevolusi menjadi lambang-lambang tersendiri, sembari berdansa dengan lambang-lambang yang lebih mudah yakni: kata-kata (McCloud, 2008:2).

a. Balon Kata

Balon adalah suatu peralatan yang sangat dibutuhkan. Merupakan usaha untuk menangkap dan membuat terlihat suatu elemen yang hanya berlangsung sekejap: suara.

b. Panel

Fungsi mendasar seni komik adalah membuat gagasan dan cerita berkomunikasi, dalam arti bahwa kata-kata dan gambar melibatkan gambar gerak sejumlah citra (manusia atau benda) melalui ruang. Berurusan dengan pengemasan peristiwa-peristiwa berlangsung dalam aliran naratif, sejumlah citra itu harus dipecah dalam bagian yang berurutan. Bagian-bagian ini disebut panel atau bingkai.

c. Gambar

Gambar yang terlihat dalam komik disebut ikon (*icon*), yang pengertiannya adalah sebagai pengganti atau mewakili yang digambarkannya, apakah itu seorang manusia, suatu tempat, ataupun suatu gagasan (Ajidarma, 2011: 46-48).

2. TEORI STRUKTUR FIKSI

Sebuah karya sastra, fiksi atau puisi, menurut kaum strukturalisme adalah sebuah totalitas yang dibangun secara koherensi oleh berbagai unsur (pembangun)-nya. Di satu pihak, struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah (Abrams, 1981: 68). Di pihak lain, struktur karya sastra juga menyaran pada pengertian hubungan antar unsur (intrinsik) yang bersifat timbal-balik, saling menentukan, saling utuh.

Analisis struktural karya sastra, yang dalam hal ini fiksi, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik fiksi yang bersangkutan. Mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan, misalnya, bagaimana keadaan peristiwa-peristiwa, plot, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2012: 36-37).

a. Tokoh

Pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mempunyai menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh. Dalam cerita fiksi, pelaku itu dapat berupa manusia atau tokoh makhluk lain yang diberi sifat seperti manusia, misalnya kancil, kucing, sepatu dan lain-lainya. Sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu disebut penokohan (Aminuddin, 2009: 79).

b. Alur atau Plot

Pengertian alur dalam cerpen atau dalam karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Istilah alur dalam hal ini sama dengan istilah plot maupun struktur cerita (Aminuddin, 2009: 83).

c. Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1981: 175). Tahap awal karya fiksi pada umumnya berisi penyituasian, pengenalan terhadap berbagai hal yang akan diceritakan. Misalnya, pengenalan tokoh, pelukisan keadaan alam, lingkungan, suasana tempat, mungkin juga hubungan waktu, dan lain-lain yang dapat menuntun pembaca secara emosional kepada situasi cerita (Nurgiyantoro, 2012: 217).

1). Latar Tempat

Latar tempat menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama

tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

2). Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

3). Latar Sosial

Latar sosial menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2012: 227).

3. TEORI PENDEKATAN SOSIOLOGI SASTRA

Sosiologi adalah telaah yang objektif dan ilmiah tentang manusia dalam masyarakat; telaah yang objektif dan ilmiah tentang manusia dalam masyarakat; telaah tentang lembaga dan proses sosial. Sosiologi mencoba mencari tahu bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana ia berlangsung, dan bagaimana ia tetap ada (Damono, 2003: 10). Pendekatan sosiologis terhadap sastra dapat dilaksanakan sebaik-baiknya asal kritikus tidak melupakan dua hal:

1) Peralatan sastra murni yang dipergunakan pengarang besar untuk menampilkan masalah sosial dalam dunia rekaannya, dan

2) Pengarang itu sendiri, lengkap dengan kesadaran dan tujuannya dalam menulis karyanya (Damono, 2003:14-16).

a. Kritik Sosial

Menurut Sumardjo (1982:12) kritik sosial adalah kritik yang terkait dengan masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan yang muncul dalam karya sastra sebab sastra merupakan produk sosial. Sastra berada di tengah masyarakat yang muncul karena desakan-desakan emosional atau rasional dari masyarakat. Begitu pula harapan-harapan dan penderitaan-penderitaan. Aspirasi mereka menjadi bagian pula dari pribadi pengarangnya sehingga melalui karyanya pengarang melakukan kritik terhadap apa yang terjadi di sekitarnya (Dalam buku Mussaif, 2018: 89).

Menanggapi sebuah kritikan terhadap karya sastra, peneliti membutuhkan bahan tanggapan dan evaluasi yang merupakan sumber utama penciptaan karya sastra adalah perubahan sosial, yang tentu saja menyangkut berbagai masalah politik dan budaya. Dalam skala besar, perubahan yang terjadi selama ini di negeri kita dari masyarakat pramodern ke masyarakat modern telah menimbulkan berbagai masalah yang kemudian ditanggapi dan dievaluasi oleh pengarang. Masing-masing zaman mengalami perubahan sosial yang khas dan mendapat tanggapan dan penilaian yang khas pula dari pengarang (Damono, 2003: 51).

BAB III ANALISIS STRUKTUR KOMIK DAN STRUKTUR FIKSI DALAM KOMIK 304TH STUDY ROOM KARYA FELICIA HUANG KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA

Dalam bab ini akan diuraikan analisis struktur komik serta struktur fiksi yang terdapat dalam komik 304th Study Room. Analisis struktur komik meliputi

balon kata, panel, dan gambar. Analisis struktur fiksi meliputi tokoh, alur, serta latar.

A. Analisis Struktur Komik

1. Balon Kata

Balon kata identik dengan percakapan tokoh yang berada dalam komik. Dalam pembahasan ini, penulis akan memaparkan struktur komik bagian balon kata yang terdapat dalam komik 304th Study Room.

a. Dari Segi Bentuk dan Warna Balon

1) Bulat/Oval



(Sumber gambar 3.1:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Balon kata berbentuk bulat dan oval dalam komik ini digunakan oleh pengarang untuk menggambarkan percakapan antar dua tokoh yang saling berhadapan secara langsung maupun lewat ponsel. Percakapan tersebut bersifat santai dan datar yang menggunakan intonasi sedang, namun terkadang digunakan untuk intonasi tinggi meskipun tidak terlalu sering.

2) Segi Lima dengan garis tebal



(Sumber gambar 3.2:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Balon kata di atas, peringkat kedua setelah bentuk bulat yang sering muncul dalam komik *304th Study Room*. Sayangnya, makna yang ada dalam balon kata ini sangat berkebalikan dengan bentuk bulat. Balon kata tersebut menggambarkan percakapan tokoh yang sedang marah, menggunakan intonasi tinggi dan menegaskan kata-kata kasar. Balon kata berbentuk segi lima ini ditampilkan saat adegan pertengkaran secara lisan maupun fisik.

3) Kotak

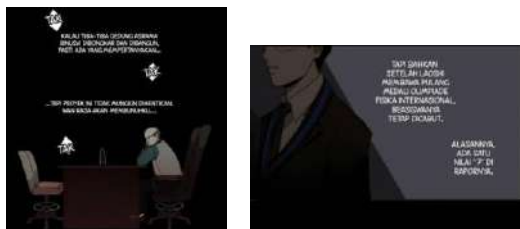


(Sumber gambar 3.3:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Balon kata berbentuk kotak sangat jarang muncul, hanya muncul beberapa kali dalam komik *304th Study Room*. Dialog yang digunakan biasanya menggunakan narasi panjang yang menjabarkan suatu peristiwa yang sedang terjadi. Dalam komik ini balon kata tersebut digunakan untuk menyiarkan berita di televisi maupun kata-kata mutiara.

4) Tidak Berbentuk



(Sumber gambar 3.4:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Komik *304th Study Room* menampilkan beberapa kata-kata yang tidak

menggunakan balon kata untuk pembungkusnya. Kata-kata yang ditulis biasanya di tampilkan pada panel kosong tanpa gambar. Kata-kata tersebut digunakan untuk menampilkan cerita masa lampau para tokoh dan mendeskripsikan perasaan tokoh dari sudut pandang pengarang komiknya.

b. Font Huruf dalam Komik



(Sumber gambar 3.5:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Pada awal episode komik *304th Study Room*, pengarang menggunakan perpaduan huruf kapital dan kecil. Namun pada episode ke 4, pengarang komik ini merubah gaya huruf yang digunakan. Huruf yang digunakan ialah kapital semua yang menguntungkan pembaca. Meskipun ukuran font kecil, tetapi masih mudah untuk dibaca dibandingkan dengan huruf pada awal episode. Perubahan ini bermaksud untuk memudahkan pembaca dalam menikmati komik dengan tulisan yang mudah dibaca.

c. Kata-kata

Dalam komik *304th Study Room*, dialog yang digunakan oleh para tokoh ialah bahasa ringan yang mudah dimengerti pembaca untuk memahami isi cerita yang dimaksud pengarang.

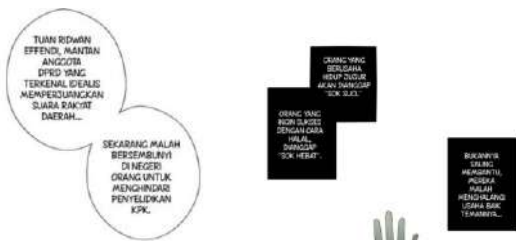
1) Percakapan Ringan



(Sumber gambar 3.6:
https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Dialog yang digunakan oleh para tokoh dengan percakapan ringan ini saat mereka melakukan hal-hal yang menyenangkan, bercanda sesama teman, keluarga dan mentor. Bahasa yang digunakan menampilkan kata-kata konyol, ejekan, ungkapan kasih sayang serta terima kasih dan sebagainya.

2) Percakapan Berat



(Sumber gambar 3.7:
https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Dialog yang digunakan dalam komik *304th Study Room* menggunakan bahasa yang sedikit formal jika menyangkut percakapan berat, meskipun begitu tidak terlihat kaku.

2. Panel

Dalam komik Webtoon, panel atau bingkai pada komik berbeda dengan komik yang dicetak. Saat komik cetak dibaca dari kiri ke kanan, sedangkan di komik Webtoon dibaca dari atas ke bawah mengikuti layar ponsel yang dimiliki pembaca. Dalam komik *304th Study Room*, akan dipaparkan karakteristik panel yang terdapat dalam komik sebagai berikut:

a. Bingkai Persegi panjang



(Sumber gambar 3.8:
https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Memang tidak ada perbedaan khusus dengan panel dalam komik lainnya. Bingkai persegi panjang memang lebih mudah digambar untuk menunjukkan setiap kejadian yang terjadi dalam komik. Komik *304th Study Room* sendiri juga menggunakan panel berbentuk persegi panjang yang menampilkan perilaku para tokoh dan percakapan yang mereka gunakan.

b. Bingkai Abstrak



(Sumber gambar 3.9:
https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Komik Webtoon memang digambar mengikuti bentuk layar ponsel, sehingga batas kiri-kanan lebih pendek dibandingkan batas atas-bawah yang sangat panjang. Terkadang ada satu panel kosong dalam komik *304th Study Room* yang tidak membentuk sebuah bangun apapun, namun berisi balon kata dalam panel tersebut.

3. Gambar

Dalam komik, gambar merupakan komponen penting untuk menarik perhatian pembaca selain alur cerita. Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan karakter gambar pada komik *304th Study Room* yang akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Gambar Manusia

1) Fashion



(Sumber gambar 3.10:
https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Memang tidak dipungkiri, kiblat *fashion* zaman sekarang kebanyakan ke arah Korea maupun Amerika. Dalam komik *304th Study Room* sendiri, semua tokoh menggunakan pakaian bergaya ala artis Korea. Felicia Huang pengarang komik ini memang sangat menyukai budaya Korea, sehingga kebanyakan tokoh pun mencontoh gaya idol Korea yang sedang digandrungi remaja di dunia saat ini.

2) Wajah dan Postur tubuh



(Sumber gambar 3.11:
https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Dalam karya sastra hampir semua cerita bersifat fiksi. Dalam komik *304th Study Room* ini, pengarang juga menggambar wajah dan postur tubuh yang ditampilkan bersifat fiksi sehingga tokoh-tokoh digambar mendekati kesempurnaan yang diinginkan oleh pembaca.

3) Ekspresi

Ekspresi biasanya dapat menggambarkan perasaan yang dirasakan oleh para tokoh. Banyak ekspresi yang ditampilkan oleh pengarang untuk menampilkan emosi yang sedang dirasakan oleh para tokoh. Ekspresi dalam komik biasanya digambar jelas dan dapat dilihat secara langsung oleh pembaca, sehingga pembaca tidak harus membayangkan dalam imajinasinya seperti membaca novel maupun cerpen. Karakter ekspresi yang pengarang tampilkan sebagai berikut:

a). Ekspresi Bahagia



(Sumber gambar 3.12:
https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Tokoh yang merasakan emosi bahagia biasanya menampilkan wajah berseri-seri dan penuh semangat, bibirnya menyanggirkan senyum manis. Gambar yang memunculkan kebahagiaan ialah saat mereka bersikap konyol, mendapatkan hadiah, mendengar kabar baik, dan lain sebagainya.

b). Ekspresi Sedih



(Sumber gambar 3.13:
https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Ekspresi sedih muncul untuk menggambarkan kekecewaan yang tinggi dan saat para tokoh menghadapi permasalahan yang berat. Ekspresi yang

digambar memunculkan raut muka datar dengan mata sendu, menangis sekencangkencangnya, menundukan kepala ataupun menghela napas panjang.

c). Ekspresi Marah



(Sumber gambar 3.14:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Kemarahan terjadi akibat perselisihan tokoh terhadap masalah yang dihadapinya. Saat para tokoh tidak dapat mengontrol emosinya, rasa marah muncul secara membeludak. Wajah yang digambar oleh pengarang saat menampilkan ekspresi marah dengan mulut yang menganga, mata yang terbuka lebar, serta menggertakan gigi.

b. Gambar Tempat

1) Desain tempat



(Sumber gambar 3.15:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Gambar dalam komik *304th Study Room* menampilkan banyak tempat secara *detail* oleh pengarang. Pewarnaan yang digunakan dalam setiap gambarnya sesuai dengan keadaan yang mendukung. Pengarang pun mencontoh beberapa gambar tempat yang sesuai dengan di dunia nyata. Gambar-gambar tempat sangat menonjol dengan desain *interior* yang rumit dan mewah. Tempat yang selalu muncul di dalam komik ini

menggunakan properti-properti yang terlihat mahal dan minimalis.

2) Suasana



(Sumber gambar 3.16:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Suasana dalam komik ini ditampilkan dengan *background* dari gambar di depannya yang mengikuti emosi dan keadaan terjadinya peristiwa yang sedang berlangsung. Ketika para tokoh sedang menghadapi percakapan dan adegan santai, *background* yang digunakan oleh pengarang menggunakan warna-warna cerah. Sedangkan, ketika para tokoh sedang mengalami emosi yang mencengkeram, *background* yang digunakan oleh pengarang menggunakan warna-warna gelap yang menandakan sisi negatifnya keluar.

B. Analisis Struktur Fiksi

Komik bukan hanya sekadar tentang gambar dan panel, namun setelah terbentuknya stuktur komik akan membentuk sebuah cerita utama yang dapat dianalisis dengan struktur fiksi.

1. Tokoh dan Penokohan dalam Komik *304th Study Room*

Tokoh dalam komik ini sangat banyak, dari tokoh utama yang sangat berperan untuk keberlangsungan komik maupun tokoh pembantu yang penting untuk menunjang cerita utama. Teknik pelukisan tokoh ini menggunakan teknik dramatik, yaitu mirip dengan yang ditampilkan pada drama, dilakukan secara tidak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh (Nurgiyantoro, 2012:

198). Berikut tokoh yang ada dalam komik *304th Study Room*:

a. Desyca Taniadi



(Sumber gambar 3.17:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Desyca merupakan peran utama cewek dalam komik ini. Ia siswa yang memiliki postur tubuh tinggi di atas rata-rata teman ceweknya, rambut sebahua yang suka dikepang dua, wajah cantik dan mulus. Dia merupakan salah satu murid OSN Fisika Pekanbaru. Desyca memiliki karakter pantang menyerah, bersemangat tinggi, slebor, menyenangkan, dan kurang peka. Tokoh Desyca muncul di season 1 episode 1-10, 20-21, 24-25, 32-35, 39-48. Di season 2 Desyca muncul di episode 1, 2, 8, 9, 12, 14-17, 22-24, 27-31

b. Dirga Mahesa Wijaya



(Sumber gambar 3.18:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Dirga yang mempunyai nama Cina Huang Junjian merupakan turunan dari keluarga berdarah tionghoa. Dia salah satu murid yang mengikuti karantina Olimpiade Sains Fisika. Dia memiliki perpaduan wajah Indonesia dengan tionghoa, berbadan tinggi bak model, mata sipit, wajah mulus

dan putih seperti idola *boyband* Korea. Dirga memiliki karakter kasar dan dingin, menyukai musik, polos dan kekanakan. Tokoh Dirga sering muncul di season 1 episode 1-23, 25, 38-41, 45-48. Pada season 2 Dirga muncul di episode 21-31.

c. Li Yanjie



(Sumber gambar 3.19:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Yanjie yang mempunyai nama Indonesia Arya Adjie Liedarto bekerja menjadi kepala divisi perusahaan Teknologi DG Group di Korea. Yanjie yang dipanggil oleh murid didiknya Laoshi (Guru dalam arti bahasa Cina) merupakan pria kelahiran Jakarta. Yanjie yang memiliki postur tubuh tinggi, badan berotot, rambut bak *boyband* dan kulit putih bersih. Karakter yang dimiliki Yanjie ialah jenius, temperamen, suka berasumsi buruk, dan *judgmental*. Yanjie muncul di beberapa adegan untuk menunjang tokoh utama Dirga karena mereka masih saling berhubungan.

d. Zam Ghufroni



(Sumber gambar 3.20:

https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Zam Ghufroni merupakan salah satu guru fisika di sekolah elit Binusvi terlama. Dia menjadi mentor selain Yanjie di tim Desyca berdasarkan peraturan panitia OSN sebelumnya, sekolah yang memenangkan olimpiade sebelumnya berhak membawa pembimbing ke dalam tim. Pak Zam panggilan akrab oleh murid-murid didiknya memiliki postur tubuh yang gagah, berkulit sawo matang, berkumis lebat dan berambut klimis. Karakter yang dimiliki Pak Zam ialah bertanggung jawab, pemberani dan pembela kebenaran dalam menghadapi masalah.

2. Alur dan Pengaluran Komik *304th Study Room*

Dalam objek penelitian ini, komik *304th Study Room* menggunakan alur campuran yang bersifat kronologis. Walaupun beberapa adegan dalam cerita menampilkan alur maju dan *flashback*. Cerita intinya memang lebih banyak menggunakan alur maju yang menceritakan kehidupan tokoh-tokoh dalam mempersiapkan olimpiade yang disertai masalah-masalah yang dialami. Namun, pada alur *flashback*nya sendiri berhubungan dengan masalah pribadi tokoh.

a. Tahap Perkenalan (Pertemuan Tim Olimpiade)

Cerita berawal dari cewek bernama Desyca yang lolos Olimpiade Sains Nasional Fisika karena keberuntungannya. Karantina olimpiade dilakukan di hotel selama 40 hari. Desyca menempati ruangan 304 untuk belajar bersama timnya. Dia yang tidak menyangka dapat sekelompok dengan cowok-cowok ganteng dari sekolah elit Binusvi merasa sedikit rendah diri. Anggota tim tersebut bernama Dirga, Juna, Bejo, dan Reihan.

b. Tahap Konflik

Komik bergenre drama biasanya tidak selalu menampilkan permasalahan yang dihadapi oleh satu tokoh saja. Tokoh-tokoh selalu menampilkan kesulitan

masing-masing dan akhirnya masalah tersebut saling berkaitan.

1) Awal Konflik

Mentor mereka yang bernama Li Yanjie terpaksa harus mengundurkan diri dari jabatannya saat itu sebagai pengajar. Ketika permasalahan pemecatan Yanjie sedang memanas, kakak angkat Yanjie, yaitu Hyunbin datang ke Indonesia untuk menjemput Yanjie. Kakak angkat yang dibenci oleh Yanjie dan membuatnya kabur dari Korea ke Indonesia dipertemukan dalam kondisi yang tidak tepat. Penyebab pemecatan Yanjie ialah ketakutan Wan Raja akan kecurigaan orang-orang di luar antek-antek kepala sekolah Binusvi yang dapat mengancam kegagalan proyek membuatnya menggugurkan banyak pihak, salah satunya Yanjie.

2) Puncak Konflik

Kebakaran terjadi di sekolah Binusvi untuk menutupi proyek pembangunan gedung baru yang dilakukan oleh kepala sekolah dan antek-anteknya. Semua kasus yang berhubungan dengan jual beli kursi yang mempertaruhkan beasiswa murid-murid Binusvi, dan proyek baru dalam pembangunan besar-besaran gedung sekolah saat semua gedung masih terlihat baik mulai terungkap jelas oleh Pak Zam. Sayangnya, Pak Zam masih belum memiliki bukti yang kuat untuk kasus yang terjadi tersebut.

Semua kasus sekolah yang belum terungkap, konflik antar teman mulai timbul. Reihan yang tidak tahu tentang trauma masa kecil Dirga akibat penganiayaan ibunya memunculkan konflik baru yang dilakukan oleh Reihan dan menimbulkan perdebatan antar tokoh. Kelanjutan dari cerita kehidupan Dirga yang semakin memuncak ialah sebuah fakta sulit yang dapat diterima Yanjie dan membuatnya terkejut saat mengetahuinya. Dirga merupakan anak dari kakak kandungnya. Miranda merupakan kakak kandung Yanjie yang telah hilang saat

muda dan dikabarkan telah meninggal akibat bunuh diri.

c. Penyelesaian cerita

Fakta-fakta mulai terungkap atas kebenaran kasus korupsi sekolah Binusvi. Kejanggalaan tentang karantina yang diadakan 40 hari yang seharusnya hanya diadakan 2-3 mingguan mempunyai sebab untuk menutupi kasus proyek besar itu dari Pak Zam. Khaidir takut Pak Zam akan mendapatkan bukti yang kuat untuk mengungkapkannya. Lalu, terbongkarlah antek-antek dalam proyek besar pembangunan sekolah tersebut yaitu Khaidir, Ridwan, Wan Raja dan Tian (ayah Dirga) sebagai *developer property* dalam proyek tersebut.

Episode season 2 ini belum menceritakan akhir komik *304th Study Room*. Sehingga akhir penyelesaian konfliknya sedikit menggantung bagi pembaca. Namun dari penulis yang membatasi objek komik ini dari season 1 hingga season 2 untuk penelitian ini merasa cukup sebagai bahan untuk menganalisis kandungan kritik sosial yang terdapat dalam komik *304th Study Room*.

3. Latar dan Pelataran Komik *304th Study Room*

a. Latar Tempat

Latar tempat yang terdapat dalam komik *304th Study Room* ialah ruang belajar 304, hotel karantina, SMA Binusvi Satyanegara, rumah Desyca, rumah Reihan, hotel di Singapura, Taiwan.

b. Latar Waktu

Latar waktu yang ditampilkan dalam komik *304th Study Room* menggambarkan waktu pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari.

C. Latar Sosial

Dalam komik *304th Study Room*, latar sosial yang digunakan kebanyakan menggambarkan kategori orang-orang yang mempunyai pendidikan baik dan salah satu lulusan instansi bergengsi. Setelah tokoh-tokoh dalam komik menjadi lulusan terbaik, mereka bekerja di bidang yang termasuk cukup sejahtera, seperti menjadi Guru, Ilmuan, Pebisnis, dan Pejabat. Latar sosial yang muncul juga kental akan beberapa kebudayaan yang ada di dunia, yaitu kebudayaan Indonesia, Jawa, Tionghoa dan Korea.

BAB IV KRITIK SOSIAL DALAM KOMIK *304TH STUDY ROOM* KARYA FELICIA HUANG KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA

Dalam bab ini akan diuraikan analisis kajian kritik sosial yang terdapat dalam komik *304th Study Room*, yaitu meliputi kritik terhadap kesalahan orang tua dalam mengasuh anaknya, kritik terhadap pergaulan remaja masa kini, kritik terhadap pendidikan Indonesia, kritik terhadap pemerintahan Indonesia, dan kritik terhadap diskriminasi ras.

A. Analisis Kritik Sosial yang Terkandung dalam Komik *304th Study Room*

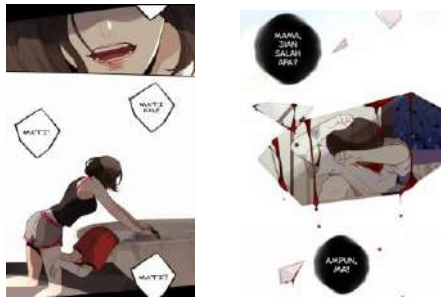
1. Kritik terhadap Kesalahan Orang tua dalam Mengasuh Anaknya

Dalam komik *304th Study Room*, pengarang menceritakan permasalahan rumah tangga yang sering terjadi di kalangan masyarakat dari sudut pandang tokoh-tokoh yang berusia remaja.

a. Penganiayaan Anak di bawah Umur

Dirga yang dilahirkan oleh ibunya yang bernama Miranda merupakan hasil dari pemerkosaan yang dilakukan Tian. Pria yang tega merebut kebahagiaan Miranda saat muda. Miranda yang tidak menerima keadaan tersebut akhirnya melampiaskan terhadap anaknya. Dirga mengalami

trauma berkepanjangan atas perlakuan ibunya yang kasar saat kecil.



(Sumber gambar 4.1:

https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Dari kasus di atas, kritik sosial akan perempuan-perempuan dalam masyarakat yang hamil di luar nikah atas kemauan sendiri maupun kecelakaan oleh orang yang tidak bertanggung jawab menyadarkan beberapa pihak bahwa penanganan orang tua dengan cara yang salah akan menghasilkan penyesalan setelahnya.

Namun di sisi lain, seorang perempuan yang menjadi korban atas pelecehan seksual menjadi teguran keras untuk beberapa pihak yang sangat meremehkan martabat perempuan. Laki-laki yang hanya melampiaskan nafsu seksualnya untuk bersenang-senang tidak pernah berpikir dampak yang dirasakan oleh para korban. Di dunia nyata, kebanyakan korban pelecehan seksual berpikir kejadian tersebut adalah aib keluarga yang harus ditutupi, tidak berani melaporkan kejadian ke pihak berwenang.

b. Membatasi *Passion* Anak

Juna yang memiliki kegemaran menggambar ditentang keras oleh ayahnya. Bagi ayahnya, ilmu eksak lebih menguntungkan untuk masa depan anaknya. Juna yang terkadang melawan perkataan ayahnya harus mendapatkan hukuman cambuk di tangan dari ayahnya.



(Sumber gambar 4.3&4:
https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Gambaran kritik sosial di atas sangat berhubungan dengan dunia nyata dan banyak dilakukan oleh beberapa orang tua yang menginginkan kesuksesan anaknya. Ketika anak menginginkan kegemarannya untuk disetujui oleh orang tuanya, banyak sekali alasan orang tua yang menjatuhkan pemikiran anaknya. Sama halnya pemikiran orang tua Juna, di dunia masyarakat yang kejam ini hanya membutuhkan orang-orang yang bertalenta dengan ilmu pasti. Banyak orang-orang berpikir seni tidak akan menghasilkan kesuksesan di masyarakat, sehingga mengubah pemikiran orang tua tentang ilmu yang harus dipelajari dan digunakan oleh anaknya untuk masa depan yang cerah.

Ketika perubahan zaman yang semakin modern, kegemaran menggambar atau yang berhubungan dengan seni sekarang sangat dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan untuk merancang desain. Sayangnya, pemikiran orang tua tentang minat dan bakat anaknya tidak selalu sebanding dengan masa depan yang sudah pasti. Banyak orang tua yang mengharuskan anaknya mengikuti jejak orang tuanya, seperti politik, kedokteran, dan sebagainya. Ilmu yang tidak memiliki masa depan cerah tetap menjadi momok menyeramkan untuk berlangsungnya hidup masa depan orang-orang yang disayangi. Kritik tersebut mencoba untuk menyadarkan orang tua agar membebaskan anaknya berekspresi dengan apa yang disukainya, agar hubungan antara orang tua dan anaknya berlangsung baik.

c. Mengekang Cita-cita Anak

Desyca yang mempunyai cita-cita tinggi ditentang keras oleh ibunya yang berpikiran sempit. Ibunya berpikir seorang wanita tidak perlu bersusah sekolah tinggi dan mempunyai cita-cita. Karena wanita

sebagai mentor karena alasan sepele, yaitu Yanjie yang pergi dari Korea ke Indonesia menggunakan paspor wisata, sehingga tidak dapat mengajar lebih lama lagi. Kemudian Wan Raja yang memiliki wewenang sebagai panitia dengan mudahnya merekrut pengganti mentor dengan menyuguhkan banyak untuk salah satu antek-anteknya.



(Sumber gambar 4.18: https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Dari gambaran semua kritik sosial di atas, cerita yang jelas digambarkan oleh pengarang tentang kritik terhadap pendidikan tersebut menyadarkan pembaca bahwa orang-orang yang memiliki hasrat tinggi untuk kedudukan dan uang menghilangkan rasa manusiawi untuk menghancurkan masa depan orang lain. Mereka yang memiliki uang dapat berbuat apapun untuk keinginan yang bersifat baik maupun buruk. Bahkan norma baik pun dapat takluk oleh uang yang hanya bersifat sementara di dunia.

Orang yang berkuasa sama halnya orang yang harus dijunjung tinggi, karena takdir mereka sangat bergantung dengan keadaan saat itu. Lalu, orang-orang yang hanya berfokus dengan uang merasa hidup mereka sudah aman dan tidak terbebani oleh tanggung jawab yang harus dilakukannya.

Kritik sosial tersebut sangat dekat dengan instansi-instansi pendidikan di

Indonesia. Orang-orang yang memiliki jabatan dengan semana-mena menganggap dirinya adalah superior yang berkuasa. Sedangkan sebagai pegawai-pegawai harus takluk dengan jabatan di atas mereka. Sedikit sekali orang yang mempunyai kedudukan yang ingin sejajar dengan bawahannya yang seakan-akan seperti keluarga. Dalam kritik sosial ini, sebagai manusia harus berpikir dunia hanya sementara untuk ditinggali sehingga orang-orang tidak hanya mementingkan kedudukan dan harta yang hanya dapat digunakan di dunia. Interaksi sesama manusia untuk menjalin hubungan dengan baik patut dijalankan untuk dampak positif bagi interaksi sosial di masa kemudian.

4. Kritik terhadap Pemerintahan Indonesia (Kasus Korupsi)

Ridwan yang menjabat sebagai gubernur Pekanbaru terjerat kasus korupsi alih fungsi lahan di Pekanbaru yang merugikan negara hingga milyaran rupiah saat memasuki masa jabatan periode keduanya. Ridwan dengan pengecut menghindari hukum agar keterlibatannya dalam kasus tersebut tidak diketahui dan mengulur pemeriksaan KPK.



(Sumber gambar 4.19: https://www.webtoons.com/id/drama/304t-h-study-room/list?title_no=617)

Kasus korupsi yang diilustrasikan oleh pengarang di atas merupakan cerminan perilaku tersangka korupsi yang tidak bertanggungjawab. Seperti halnya pada kenyataan masyarakat Indonesia,

pelaku yang tersandung kasus korupsi akan melakukan segala cara untuk menghindari kasus yang menjeratnya. Membuat skenario drama yang menghambat jalannya hukum yang akan menentukan pelaku bersalah atau tidak, seperti sakit psikis dan kecelakaan lalu lintas. Adapun cara klasik dengan pelaku lari dari permasalahan ke luar negeri agar tidak terdeteksi oleh pihak hukum dan menghambat pemeriksaan KPK.

Orang-orang sebagai tersangka korupsi merasa malu akan perbuatannya. Namun, rasa malu itu membuat tersangka untuk lari dari permasalahan yang ada. Orang yang sudah terlanjur mengambil hak rakyatnya sangat senang menikmati harta yang diambil dengan haram sebelum kasusnya terungkap. Herannya, kasus yang sering terjadi dan sudah banyak contoh yang telah terjadi tidak membuat pelakunya merasa takut berbuat sama halnya. Bahkan, orang-orang buta dengan harta yang bermilyar-milyar menutup keimanan yang dianutnya. Kritik sosial di atas menjadi salah satu sindiran bobroknya dunia pemerintahan Indonesia yang kasusnya selalu terulang setiap tahunnya. Sindirian dalam komik ini diharapkan dapat mengubah jalan pikir orang-orang untuk tidak berbuat korupsi dari sedini mungkin.

5. Kritik terhadap Diskriminasi Ras

Diskriminasi ras terhadap Bejo yang memiliki keturunan Amerika-Jawa harus mengikuti aturan untuk tidak menjadi perwakilan sekolah di olimpiade saat kelas 1 SMA karena masih menjadi warga negara asing, padahal Bejo salah satu kandidat murid yang pantas mengikuti OSN. Sedangkan Yanjie yang memiliki keturunan Tionghoa harus mengalami permasalahan yang dihadapi oleh kaum tionghoa pada saat terjadinya gerakan anti-tionghoa pada 13-15 Mei 1988.



(Sumber gambar 4.21&22: https://www.webtoons.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617)

Dari kritik sosial di atas merupakan gambaran orang-orang yang memiliki keturunan campuran yang merasa terintimidasi dengan beberapa pihak. Namun, semakin berkembangnya zaman yang modern ini, orang-orang yang memiliki keturunan campuran memiliki tempat yang sama dengan pribumi. Bahkan, turis-turis luar negeri pun mendapatkan perlakuan sopan di negara berkembang ini. Jadi diskriminasi ras jarang terjadi di dunia masyarakat saat ini.

BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan yang berisi tentang komik ini. Struktur komik *304th Study Room* terdiri atas balon kata, gambar, dan panel. Balon kata menjadi salah satu struktur penting sebagai medium dalam menyampaikan isi cerita agar semakin berkembang dan mengetahui intonasi yang digunakan tokoh agar pembaca memahaminya. Gambar merupakan hal yang dapat menarik pembaca untuk tetap mengikuti jalan cerita yang dapat menampilkan karakter setiap tokoh dari segi wajah dan postur tubuh, ekspresi serta *fashion*. Selain itu, panel dalam komik webtoon yang memiliki ciri khas berbeda dengan komik cetak yang mempermudah pembaca untuk dapat menikmati di segala tempat dan suasana.

Di sisi lain, adanya struktur fiksi dapat menggambarkan dengan jelas tokoh dan penokohan yang memunculkan tokoh utama, seperti Dirga dan Desyca yang

mendominasi cerita utama komik. Sedangkan tokoh tambahan seperti Yanjie dan Pak Zam yang menjadi penunjang tokoh utama jalan cerita dan menghadapi konflik yang mereka alami. Dalam komik *304th Study Room*, alur dan pengaluran dalam komik ialah aluran campuran. Meskipun cerita bersifat kronologis, yaitu cerita yang terjadi berlangsung secara susul menyusul, sehingga cerita mudah dipahami ada beberapa cerita yang menggunakan alur *flashback* untuk mengungkapkan masa lalu para tokoh. Komik ini pun terdapat tiga latar yang ditampilkan, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar suasana. Latar tempat yang sering sekali muncul dalam komik ini ialah hotel karantina, karena tempat tersebut merupakan pusat kegiatan dan terbongkarnya peristiwa penting yang terjadi dalam komik. Latar waktu sesuai dengan kenyataan yang ada yaitu pagi hari, siang hari, sore hari dan malam hari.

Kesimpulan yang dapat diambil setelah analisis struktur komik dan struktur fiksi, penulis lebih mudah menganalisis kritik sosial yang terkandung dalam komik. Dalam komik *304th Study Room*, komikus menyinggung banyak aspek sosial yang terjadi di kalangan masyarakat. Kritik yang dapat diambil garis besarnya ialah kritik terhadap kesalahan orang tua dalam mengasuh anaknya, kritik terhadap pergaulan remaja masa kini (perisakan), kritik terhadap pendidikan Indonesia, kritik terhadap pemerintahan Indonesia, serta kritik terhadap diskriminasi ras.

Komik ini memiliki manfaat dan tujuan yang dapat sampai ke pembaca bahwa komik bukan hanya sebatas untuk menghibur waktu luang saja. Namun, dari semua sisi yang menyenangkan untuk menikmatinya saat membaca, komik *304th Study Room* menyadarkan beberapa pihak untuk membuka pemikirannya tentang sebuah permasalahan yang dihadapi masyarakat di sekitarnya dan menjadi salah satu batu lonjakan untuk berpikir sebelum bertindak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Aminuddin. 2009. *Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Amelya, Arai. 2016. "Webtoon 304th Study Room, Antara Drama 'W' dan Rasisme Tionghoa" dalam alamat <http://m.kapanlagi.com/plus/webtoon-304th-study-room-antara-drama-w-dan-rasisme-tionghoa>. Diakses 21 Mei 2018.
- Amelya, Arai. 2016. "Kenali Felicia Huang, Si Cantik Pembuat Webtoon 304th Study Room" dalam alamat <http://m.kapanlagi.com/plus/felicia-huang-si-cantik-pembuat-line-webtoon-304th-study-room/>. Diakses 21 Mei 2018.
- Baskoro, Septian Setyo. 2017. "Kepribadian Pelajar *Antimainstream*: Kajian Psikologi Sastra terhadap Tokoh Juki dalam Komik *Si Juki dan Petualangan Lulus UN*". Semarang: Skripsi S-1 Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia* (diterjemahkan Rahayu S. Hidayat). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Damono, Sapardi Djoko. 2003. *Sosiologi Sastra*. Semarang: Magister Ilmu Susastra.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Escarpit, Robert. 2008. *Sosiologi Sastra* (diterjemahkan Ida Sundari Husen). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Faruk. 2010. *Pengantar Sosiologi Sastra dari Strukturalisme Genetik sampai Post-Modernisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- McCloud, Scott. 2008. *Mencipta Ulang Komik* (diterjemahkan Damaring Tyas Wulandari Palar). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mussaif, Muhammad Muzakka. 2018. *Beginilah Meneliti Sastra*. Semarang: SINT Publishing
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2012. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Poststrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saini K. M. 1986. *Protes Sosial dalam Sastra*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Septiana, Budyastuti. 2017. "Perempuan dalam Komik Online Indonesia: Analisis Wacana Feminis Terhadap Konstruksi Perempuan dalam Komik Online Indonesia" dalam alamat <http://digilib.isi.ac.id/>. Diakses 01 Maret 2018.
- Setiono, Benny G. 2008. "Peristiwa 13-15 Mei. Puncak Kekerasan Anti Tionghoa di Indonesia" dalam alamat <http://web.budaya-tionghoa.net/index.php/item/656-peristiwa-13-15-mei-1998--puncak-kekerasan-anti-tinghoa-di-indonesia>. Diakses 10 Juli 2018
- Sishertanto, Tytton dan Widhyatmoko, Danu. 2016. *Latih Gambar Dasar-dasar Komik*. Jakarta: PT Grasindo.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton* (diterjemahkan Sugihastuti dan Rossi Abi Al Irsyad). Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Webtoon. 2017. "Persyaratan Pengguna" dalam alamat <http://m.webtoons.com/id/terms.com>. Diakses 24 November 2017
- Webtoon. 2017. "304th Study Room" dalam alamat http://m.webtoon.com/id/drama/304th-study-room/list?title_no=617. Diakses 26 Februari 2016 – 03 Februari 2017.
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. 2016. *Teori Kesusastraan* (diindonesiakan Melani Budianta). Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Wijianti, Ardia Septi. 2016. "Realitas Sosial dalam Kumpulan Komik Strip Mice Cartoon "Indonesia Banget!" Karya Muhammad Misrad: Sebuah Tinjauan Semiotika. Semarang: Skripsi S-1 Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

